THE 地球防衛軍T(タクティクス)

「THE 地球防衛軍2」がウォー・シミュレーション化。総司令官となり、EDFを率いるのだ。

SIMPLE2000シリーズ Vol.103

このソフトウェアの「解説書」および "PlayStation 2" の「取扱説明書」に書かれている注意事項をよくお読みのうえ、正しい方法でご使用ください。「解説書」および「取扱説明書」は大切に保管してください。

健康のためのご注意

- プレイするときは、部屋を明るくし、できるだけテレビ画面から離れてください。
- 疲れているときや睡眠不足のときは、プレイを避けてください。
- プレイするときは健康のため、1時間ごとに15分程度の休憩を取ってください。

光の刺激による発作について

- ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいるという報告があります。こうした症状のある方は、事前に必ず医師に相談してください。また、プレイ中にこのような症状を感じた場合は、すぐにプレイを中止して医師の診察を受けてください。

こんなときはすぐにプレイを中止する

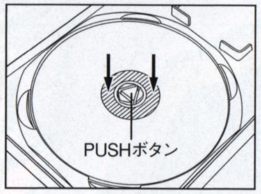
- めまい、吐き気、疲労感、乗り物酔いに似た症状などを感じたときは、すぐにプレイを中止してください。プレイを中止しても治らないときは、医師の診察を受けてください。
- 目、耳、手、腕など、身体の一部に不快感や痛みを感じたときは、すぐにプレイを中止してください。しばらくしても治らないときは医師の診察を受けてください。

コントローラの振動機能に対応したソフトウェアについて

- 骨、関節、指、手などに疾患のある方は、バイブレーション(振動)機能を絶対に使用しないでください。
- 振動機能を使って長い時間連続してプレイをしないでください。目安として30分ごとに休憩を取ってください。

使用上のご注意

●このディスクは家庭用コンピュータエンタテインメント・システム "PlayStation 2" 専用のソフトウェアです。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や耳や目などに悪い影響を与えたりする場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC | J あるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation 2"にのみ対応しています。●ディスクを "PlayStation 2" にセットするときは、必ずレーベル面(タイトルなどが印刷されている面)が見えるようにセットしてください。●直射日光があたるところや暖房器具の近くなど、高温のところに保管しないでください。湿気の多いところも避けてください。●ディスクは両面とも手を触れないように持ってください。●紙やテープをディスクに貼らないでください。●ディスクにペンなどで書きこみをしないでください。●指紋やほこりによるディスクの汚れは映像の乱れや音質低下の原因になります。いつもきれいにしておきましょう。●ふだんのお手入れは、柔らかい布でディスクの中心から外の方向へ軽く拭いてください。●ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などは、ディスクを傷めることがありますので、使わないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤などで補修されたディスクは誤動作や本体の故障の原因となりますので絶対に使用しないでください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。ケースに入れずに重ねたり、ななめに立てかけたりすると、そりや傷の原因になります。●ディスクの穴に、指など身体の一部を挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけたりすることがあります。●ディスクは絶対に投げないでください。人体やその他を傷つける恐れがあります。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●ソフトウェアによっては "PlayStation 2" 専用メモリーカード(8MB)、"PlayStation BB Unit"、"PocketStation" などが必要な場合があります。詳細はソフトウェアの「解説書」などで確認してください。●"PlayStation 2" をプラズマテレビや、液晶方式以外のプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式テレビ)につなぐと、画像の焼き付き(残像映像)が起こることがあります。特に、静止画をテレビ画面に表示したまま長時間放置すると、焼き付きが起こりやすくなります。

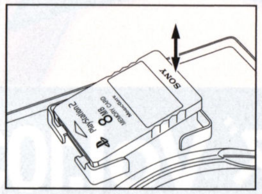


ディスクの取り出し

PUSHボタンを押してディスクが浮いた状態になってから取り出してください。ディスクを無理に取り出そうとすると、ディスクが割れたり、傷が付いたり、指を挟んでけがをすることがあります。

ディスクの収納方法

ディスクの穴のすぐ外側(斜線部分)を、カチッと音がするまで押し込んでください。ディスクが正しく収納されていないと、割れたり、傷が付いたりする原因となりますのでご注意ください。



メモリーカードの取り出し

右端から持ち上げてください。端子側を無理に引き上げると、メモリーカードを破損させる恐れがありますので、絶対におやめください。

メモリーカードの収納方法

△印の面を上にして、端子側を左端のフックに斜めに差し込み右端を押し込んでください。

"PS", "PlayStation", "DUALSHOCK" and "PocketStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

SLPS 20470

ストーリー

EDFとは?

EDFとは、「The Earth Defense Force」すなわち連合地球軍の略称である。
世界全土の平和維持活動を目的として、国家の枠組みをこえて組織された超法規軍、それがEDFである。

ストーリー

前大戦から2年。

焼け野原となった街は驚くべき速度で復興をはじめ、人類は、再び秩序と統制を取り戻していた。
大戦の傷跡はあまりに大きかったが、しかし、皮肉にも侵略者がもたらしたテクノロジーが
文明復興に寄与することとなったのである。

壊滅状態となったEDFは、再度編成され、高度な権限を持つ組織へと生まれ変わりつつあった。
さらに、特殊部隊ペイルウィングが結成され、戦力強化が図られている。

人類は、二年間の平和を謳歌し、文明の復興に努めていた。
だが……地の底深く……異変は進行していた。

2019年6月12日　非常事態発生。
英国より緊急連絡。
倫敦に巨大生物、多数出現。

悪夢が今、甦ろうとしていた。

目次

コントローラの操作方法	02
ゲームの始め方	03
ゲームの流れ	04
ミッション中の画面の見方	05
ユニット・拠点・地形情報の見方	06-08
ミッション1	09-10
ミッション2	11
The Earth Defence Force	12

コントローラの操作方法

コントローラの操作方法

アナログコントローラ（DUALSHOCK 2）

	マップ上操作	メニュー操作
方向キー	カーソルの移動	選択
左スティック	カーソルの移動	使用しません
○ボタン	未行動ユニット上：ユニットの選択 ユニットが収納されている拠点上：収納ユニットの選択 その他：マップウィンドウ表示	決定
×ボタン	ユニット上：ユニットの移動範囲表示 その他：ユニット非表示	キャンセル
□ボタン	ユニット上：ユニット詳細情報表示 その他：地形詳細情報表示	使用しません
△ボタン	ユニット上：ユニットの攻撃範囲表示	
L1 / R1 ボタン	未行動ユニットへカーソルを移動	使用しません
L2 / R2 ボタン	耐久力ゲージの表示切替	使用しません
STARTボタン	戦況表示	使用しません

※LED表示は常に赤色（アナログモード）です。
振動機能は「オプション」の設定によって切り替えます。
※上記以外のボタンは使用しません。
※本ゲームはアナログコントローラ（DUALSHOCK 2）専用です。コントローラやアナログコントローラ（DUALSHOCK）ではプレイできません。また、コントローラ端子1にのみ対応しています。

ゲームの始め方

タイトル画面

STARTボタンを押すとモード選択画面が表示されます。

シナリオ

EDFを指揮し、インベーダーと戦いながらシナリオを進めていくモードです。

- **はじめから** 最初からゲームを開始します。
- **続きから** 途中からゲームを開始します。
- **中断から** ミッション中にセーブした場所からゲームを再開します。

フリー

ミッションの設定を自由に変えて遊ぶ事ができるモードです。
シナリオモードですでにクリアしたミッションのマップが選べます。

オプション

ゲームの設定を変更します。

- **BGM** BGMのON／OFFを設定します。
- **戦闘アニメ** 戦闘アニメのON／OFFを設定します。
- **ガイド表示** ガイドのON／OFFと表示速度を設定します。
- **ヘックス枠** マップを構成するヘックス枠表示のON／OFFを設定します。
- **移動速度** ユニットのヘックス間の移動速度を設定します。
- **回収の確認** エネルギー回収時の確認ウィンドウのON／OFFを設定します。
- **整備の確認** 整備と回復のアニメーション表示のON／OFFを設定します。
- **振動機能** コントローラの振動機能のON／OFFを設定します。

セーブ／ロード

ゲームデータのセーブまたはロードを行います。

※ゲームデータをセーブするには、130KB以上の空き容量がある“PlayStation 2”専用メモリーカード（8MB）が必要です。
※本ゲームはMEMORY CARD差込口1に対応しています。

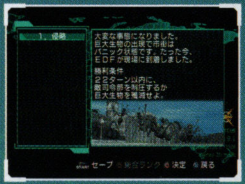
図鑑

ゲーム中に獲得した武器のデータを閲覧できます。
条件を満たすことで、インベーダーのデータも追加されます。

ゲームの流れ

① ミッション選択

ミッションを選択します。



② 部隊編成

ミッションに参加させるユニットの登録や、装備武器の変更を行います。
ミッションの情報を確認することもできます。

※ユニットと武器のレベル
ユニットと武器にはそれぞれレベルが設定されており、ユニットは自身のレベルよりも高レベルの武器を装備する事はできません。ユニットのレベルは経験値をためることで上昇しますが、武器のレベルは変動しません。

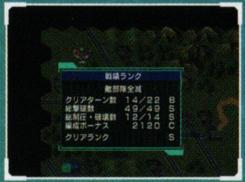
- **ユニット** 基本ユニット
  ミッションを開始するのに必要なユニットです。基本ユニットのマークが付いている種類のユニットは、1種類につき最低1体は登録しなければいけません。
  その他のユニット
  任意で登録できるユニットです。
- **コスト** ユニットごとに設定されている、登録に必要なコストです。基本ユニット登録の際には必要ありませんが、その他のユニットを登録する際に必要になります。
- **総コスト** そのミッションで使用できるコストの最高値です。コストの合計がこの値を超えるような編成は行えません。
- **ユニット詳細** カーソルが合っているユニットの詳細なステータスです。（ステータスの内容についてはP6を参照してください）
- **自動編成** ユニットを1体も登録せずに作戦を開始しようとすると、ユニットが自動で編成されます。

③ ミッション

ミッションごとに設定された様々な勝利条件をクリアしていきます。
ミッションの流れはP9を参照してください。

④ ミッションクリア

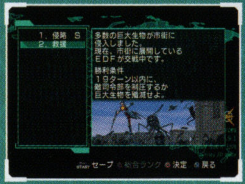
ミッションの結果をS（最高）～D（最低）のランクで評価します。
クリア状況によって、新しいユニットや武器が手に入ります。



- **クリアターン数** ミッションクリアにかかったターン数が少ないほど、高評価になります。
- **総撃破数** ミッション中に撃破した敵ユニットの数が多いほど、高評価になります。
- **総制圧・破壊数** ミッション中に制圧もしくは破壊した拠点の数が多いほど、高評価になります。
- **編成ボーナス** 部隊編成の際に使ったコストが少ないほど、高評価になります。
- **クリアランク** 上記4つの評価を元に、そのミッション全体のクリアランクが決定します。

⑤ 新ミッション追加

ミッションをクリアすると、次のミッションが追加されます。
クリア済みのミッションは、タイトルの横にクリアランクが表示されます。

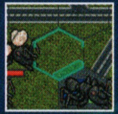


基本的にはシナリオに沿ってミッションをクリアしていきますが、すでにクリアしたミッションに再挑戦することもできます。
同じミッションを複数回クリアした場合、クリアランクはその中で最高のものが記録されます。
全ミッションクリア後は、□ボタンで総合ランクを確認できます。

The Earth Defense Force Tactics

ミッション中の画面の見方

マップ上を区切るマスです。
1マスを1ヘックスと数えます。



左スティックや方向キーで
マップ上を動かす事が出来ます。

① ユニット

- **「E」マーク**
  「E」マークは行動終了したユニットに付きます。
- **耐久力**
  ユニットの耐久力です。バーの色はユニットが所属する部隊の色になっています。
  敵の攻撃を受けると減少し、0になるとユニットは消滅します。

※部隊の色
部隊の色は、下記のような法則で設定されています。
青 ……… プレイヤーの部隊です。
黄色 …… プレイヤーの同盟部隊です。同盟部隊のユニットに攻撃をしたり、拠点を制圧・破壊することはできません。
赤／緑 … 敵の部隊です。

② 拠点

自部隊のユニットで制圧することによって、指揮下に置くことが出来ます。
戦いに有利になる様々な効果を得られます。

- **「▼」マーク（上）** その拠点の中にユニットが収納されていることを表しています。
- **「▲」マーク（下）** その拠点を指揮する部隊の色になっています。

拠点の種類

- **司令部** すべての作戦行動の中心となる拠点です。ユニットの収納や整備ができる他、大量のエネルギーの供給源にもなります。

EDF

インベーダー

- **増援拠点** 増援を呼ぶための拠点です。拠点としての能力が高く、ユニットの収納、整備、回復の他、ユニットの増援が行えます。

EDF

インベーダー

- **回収拠点** エネルギーの供給源となる拠点です。他にユニットの収納、整備ができます。

EDF・インベーダー共通

- **整備拠点** 収納したユニットの整備・回復を行えます。

EDF・インベーダー共通

③ 地 形

マップ上の拠点以外の部分です。地形の種類によっては、ユニットの移動力や回避率などに影響を与えます。

④ 索敵範囲

ユニットや拠点の視界が届く範囲のことを指し、自部隊や同盟部隊の索敵範囲は明るく表示されます。暗く表示される場所（索敵範囲外）にいる敵ユニットは画面上に表示されず、移動中にぶつかった場合、敵ユニットから一方的に攻撃を受ける「遭遇戦」が起こってしまいます。

ユニット・拠点・地形情報の見方

ユニットの詳細

① ユニットレベル

ユニットのレベルです。経験値をためることによって、最大5まで上昇します。

② ユニット名

ユニットの名前です。

③ ユニットタイプ

そのユニットがどのようなタイプかを以下のように分類したものです。

- **高 空** 高空を飛行するユニットです。
- **中 空** 低空を飛行するユニットです。
- **地 硬** 地上を移動する、重量級のユニットです。
- **地 軟** 地上を移動する、軽量級のユニットです。

④ 武器名

ユニットが装備している武器の名前です。

⑤ 武器タイプ

どのタイプのユニットに攻撃できるのか、武器の攻撃範囲を表しています。

- **対 地** 地上の敵に対して攻撃できます。中空・高空の敵には攻撃できません。
- **対地爆撃** 地上の敵に対して強力な攻撃ができます。また、拠点を破壊することもできます。
- **対地間接** 地上の敵に対して、遠距離から間接攻撃を行います。
- **対地間接大** 地上の敵に対して、遠距離から広範囲の間接攻撃を行います。
- **対地対中空** 地上と中空の敵に対して攻撃できます。
- **対地対空** 地上・中空・高空、全ての敵に対して攻撃できます。ただし、特殊弾には攻撃できません。
- **対 空** 中空と高空の敵に対して攻撃できます。地上の敵には攻撃できません。
- **対空対弾頭** 中空・高空の敵や特殊弾に対して、遠距離から間接攻撃を行います。
- **特 殊** 超兵器による超遠距離射程の間接攻撃で、攻撃目標を中心に広範囲を破壊します。
  ただし、マップ上に発射できる超兵器の弾は、1部隊につき4発までです。

⑥ 命中率

それぞれのタイプのユニットに攻撃したときの命中率を表しています。数値が高いほど命中しやすくなっています。

⑦ 索 敵

そのユニットの周囲何ヘックスが視認できるかの数値です。

⑧ 回避率

数値が高いほど攻撃を受けにくくなります。

ユニット・拠点・地形情報の見方

⑨ 移動力

ユニットが移動できる範囲です。移動する地形によって、消費する移動力は異なります。

⑩ 射 程

ユニットが装備している武器の射程です。
この数値が1ならばユニットの攻撃方法は直接攻撃、2以上で間接攻撃になります。

⑪ 攻撃力

ユニットが装備している武器の攻撃力です。

⑫ 耐久力

ユニットの耐久力です。

⑬ 燃 料

現在の残燃料です。マップ上を移動する事で消費し、0になると移動できなくなります。

※飛行ユニットと「墜落」

「高空」「中空」など飛行タイプのユニットは、移動するとき以外でも燃料を消費します。また、下記の条件で「墜落」し、耐久力が0になった場合と同様に消滅します。

高空 ≪燃料消費≫ … 移動だけではなく、待機していても一定量消費する。
≪墜落≫ ……… どこにいても燃料が0になると、墜落する。

中空 ≪燃料消費≫ … 移動だけではなく、着陸不可能な場所で待機する場合も一定量消費する。
≪墜落≫ ……… 着陸不可能な場所で燃料が0になると、墜落する。

⑭ 弾 数

ユニットが装備する武器の残り弾数です。

⑮ 経験値

ユニットの経験値で、ゲージがMAXになると、ミッションクリア時にレベルが1上がります。
経験値は、拠点の制圧や破壊、敵ユニットの撃破によって得られます。

⑯ 攻撃特性

ユニットが装備している武器に付いている特別な効果です。攻撃特性には、下記のようなものがあります。

- **拠点破壊** 「破壊」コマンドを使用する事ができます。
- **広範囲攻撃** 攻撃時に対象の周囲6ヘックスにいるユニットにもダメージを与えることができます。
- **発 射** 射程に制限のない間接広範囲攻撃を行うことができます。

⑰ ユニット特性

ユニットが持っている特別な能力です。ユニット特性には、下記のようなものがあります。

- **制 圧** 「制圧」コマンドを使用することができます。
- **破 壊** 「破壊」コマンドを使用することができます。
- **整 備** 周囲6ヘックスにいる地上もしくは中空ユニットの燃料・弾数を補給することができます。
- **着 陸** 中空タイプのユニットのみが持つ能力で、「着陸可能」な地形に配置されている場合に
  燃料を消費せず、地上ユニットと同じように「整備」を受けることができます。

ユニット・拠点・地形情報の見方

① 拠点／地形名

拠点／地形の名前です。

② 制圧耐久度

「制圧」コマンドによって減少し、0になると制圧されます。

③ 破壊耐久度

「破壊」コマンドによって減少し、0になると破壊されます。
破壊された拠点は拠点特性を失い、「瓦礫」や「焦土」などの地形になります。

④ 地形効果

ユニットの回避率に与える影響で、数値が高いほど有利になります。

⑤ 回　収

その拠点を所有することによって1ターンに得られるエネルギーの量です。

⑥ 収納数

その拠点に1度に収納できるユニットの数です。

⑦ 索敵範囲

その拠点の周囲何ヘックスが視認できるかの数値です。

⑧ 消費移動力

拠点／地形上を移動するときに必要な移動力です。

⑨ 着　陸

中空タイプのユニットが着陸可能かどうかを表します。

⑩ 拠点特性

拠点が持つ能力です。拠点特性には下記のようなものがあります。

- 1.索　敵　自部隊の指揮下に置いた時に索敵範囲を広げることができます。
- 2.増　援　ユニットの増援を行えます。
- 3.収　納　ユニットを収納できます。
- 4.回　復　ユニットの耐久力を回復することができます。
- 5.整　備　ユニットの燃料・弾数の補給を行うことができます。

ミッション1

自部隊のターン：1 ユニットの行動 → 2 ユニットの増援 → **他部隊のターン**：1 ユニットの行動 → 2 ユニットの増援

全ての部隊がターン終了 → 1ターン経過

ミッションの流れ

ミッションは、自部隊と他部隊の行動を交互に繰り返しながら進めていきます。
プレイヤーを含む全ての部隊が1度行動し終えるまでを1ターンと数え、この数値は累積されていきます。
ミッションごとに設定されている制限ターン数に達するまでに、指定された勝利条件を達成すればミッションクリアとなります。
また、制限ターン数や勝利条件とは関係なく、自部隊の司令部が制圧されるか、ユニットが全滅させられた時点で、ミッション失敗となります。

※ミッション内容によっては、自部隊の司令部が制圧されてもミッション失敗にならない場合もあります。

ターンの流れ

1ターンは基本的に「ユニットの行動」と「ユニットの増援」の2つのパートで構成されています。
通常、ユニットの行動→ユニットの増援の順で行います。

1　ユニットの行動

マップ上のユニットを動かし、拠点の制圧や敵ユニットへの攻撃などの作戦行動を行うパートです。

移　動

マップ上でユニットを選択すると、図のように移動可能な範囲が表示されるので、移動させたい場所を選んでユニットを移動させます。

※拠点に収納されているユニットは、拠点を選択もしくは拠点上で表示される出撃コマンドを選ぶことで、マップ上に出して移動させることができます。

移動時の例外　≪ZOC≫　～Zone Of Control～

地形とは別にユニットの移動に影響を及ぼす物として、ZOCがあります。ZOCとは各ユニットの周囲1ヘックスを指し、敵部隊のユニットのZOCを通る際には地形に関係なくすべての移動力を消費してしまいます。

ミッション1

行動

移動後、表示されたコマンドの中から、そのユニットの行動を1つ選びます。
ユニットの行動には下記のようなものがあります。

攻撃 攻撃可能なユニットに対して攻撃します。

攻撃範囲に敵ユニットがいる場合に選択可能で、攻撃したいユニットにカーソルを合わせて◎ボタンを押すと戦果予想画面が表示されます。
再度◎ボタンを押すと攻撃、⊗ボタンで攻撃をキャンセルします。

≪直接攻撃≫ …… 隣接する敵ユニットを攻撃します。この時、敵ユニットの反撃を受けることがあります。

≪間接攻撃≫ …… 2ヘックス以上離れた敵ユニットに遠距離から攻撃することができ、敵ユニットの反撃を受ける事はありません。隣接するユニットに直接攻撃することはできません。

≪広範囲攻撃≫ … 選択した敵ユニットのいるヘックスとその周囲6ヘックスにいるユニットに、敵・味方の区別なくダメージを与えます。敵ユニットの反撃を受ける事はありません。

制圧 拠点の制圧耐久度を減らします。

破壊 拠点の破壊耐久度を減らします。

発射 攻撃目標を選択し、超兵器（ジェノサイド砲など）の弾を発射します。敵司令部および自・同盟部隊の司令部・拠点を攻撃目標にすることはできませんが、それ以外の場所は、射程に関係なく攻撃目標にすることができます。

収納 ユニットを拠点に収納します。

離脱 不要になったユニットをマップ上から削除します。

待機 行動を終了します。

ユニットの増援に移る

マップメニューの「完了」を選択すると、ユニットの増援に移ります。

ミッション2

2　ユニットの増援

ユニットの増援は、「増援」の拠点特性を持つ拠点（増援拠点）で行えます。増援には下記の2種類があります。

編成したユニットの増援 ミッション開始前に編成したユニットの出撃登録を行います。ミッションの1ターン目にはマップ上に自部隊のユニットがいないので、増援拠点で編成ユニットの増援を行うことになります。この増援にエネルギーは消費しません。

撃破されたユニットの代わりを増援 そのミッション中に消滅したユニットと同種のユニットを増援します。消滅したユニット1体につき、同種のレベル1のユニットを1体出撃登録できます。増援したユニットは、ユニットの種類ごとに固有のレベル1の武器を装備しています。増援するユニットによって一定量のエネルギーを消費します。

① **EP** 現在保有しているエネルギーです。
② **編成部隊** 現在、増援できるユニットのリストです。
③ **必要EP** 選択中のユニットを増援するのに必要なエネルギーです。
④ **必要ターン** 選択中のユニットを増援するのにかかるターン数です。

他の部隊のターンに移る

マップメニューの「完了」を選択すると、他の部隊のターンに移ります。

整備と回復

「整備」や「回復」の拠点特性を持つ拠点に収納させたり、「整備」可能なユニットに隣接させることで、ユニットの耐久力や武器の弾数を補給することができます。

エネルギー

エネルギーは、その部隊が所有する拠点の種類・数によって毎ターン一定量ずつ得る事が出来ます。耐久力の回復や撃破されたユニットの増援などには、一定量のエネルギーが必要になります。

The Earth Defence Force

EDF ～The Earth Defence Force～の隊員たち

陸戦兵 重火器の扱いに優れた戦闘のエキスパート

1.突撃陸戦兵 【アサルトライフル・ショットガン】
成長によって移動と索敵の範囲が広がります。

2.狙撃陸戦兵 【スナイパーライフル・ロケットランチャー・ミサイル】
遠距離からの攻撃が専門です。

3.装甲陸戦兵 【グレネード・特殊兵器】
耐久力が高く、近距離の敵を攻撃するのに向いています。

4.整備陸戦兵 【スプレー】
自部隊のユニットの整備が出来ます。

ペイルウィング 飛行ユニットと光学兵器で武装した精鋭

5.ペイルウィング近接型 【近距離兵器・中距離兵器（レーザー）】
近距離の敵に強力な攻撃ができます。

6.ペイルウィング射撃型 【中距離兵器（電撃）・中距離兵器（粒子砲）・狙撃兵器】
地上ユニットから飛行ユニットまで様々な範囲の敵に攻撃できます。

7.ペイルウィング爆撃型 【範囲攻撃兵器（ランチャー系）・誘導兵器】
拠点を破壊することができます。

8.ペイルウィング偵察型 【範囲攻撃兵器（グレネード系）・支援兵器】
移動と索敵の能力が優れています。

乗り物 様々な乗り物を乗りこなす操縦のスペシャリスト

9.ギガンテス 【戦車】
耐久力が高く、近距離の敵に強力な攻撃ができる反面、移動範囲は狭くなっています。

10.バゼラート 【ヘリコプター】
ペイルウィングに比べて耐久力が高く、索敵範囲は狭くなっています。

11.エアバイク 【ホバー走行式バイク】
移動範囲がずば抜けて広い反面、耐久力は低くなっています。

SIMPLE2000シリーズVol.81
希望小売価格 2,100円(税込)

THE 地球防衛軍2

新種の巨大生物が襲来。再び危機に陥った地球。救えるのは君だけだ。3Dアクションゲームとして、根強い人気を誇る、地球防衛軍シリーズ第2弾。

SLPM 62652　© 2005 SANDLOT　© 2005 D3 PUBLISHER

SIMPLE2000シリーズVol.100
希望小売価格 2,100円(税込)

THE 男たちの機銃砲座

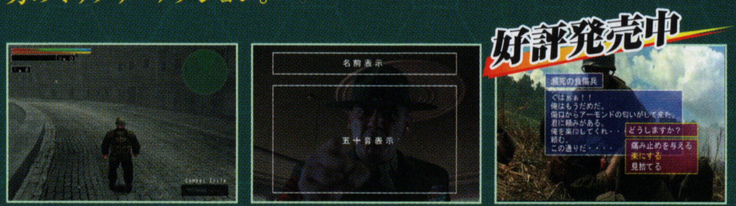
戦線に身を置く一人の砲撃手となり、友のため、正義のため、男の意地のために撃ち続けろ!! 永井一郎氏、銀河万丈氏ら声優陣が彩る重厚ストーリーと、本格3Dシューティング。

SLPS 20465　© 2006 OPUS STUDIO INC.　© 2006 D3 PUBLISHER

SIMPLE2000シリーズVol.102
希望小売価格 2,100円(税込)

THE 歩兵

男はいつだって一兵卒。歩兵となって30種類のミッションを生きぬく、男のミリタリーアクション。



SLPS 20467　© 2006 TAMSOFT © 2006 D3 PUBLISHER

SIMPLE2000シリーズVol.105
希望小売価格 2,100円(税込)

THE メイド服と機関銃

多数の武器やアクションを駆使してメイドさんが大暴れ!!これが究極メイドスタイリッシュアクションだ!!

SLPS 20464　© 2006 Rideon,Inc.　© 2006 D3 PUBLISHER

EDF

お問い合わせ
株式会社ディースリー・パブリッシャー サポートセンター
〈ホームページ受付〉http://www.d3p.co.jp
〈電話受付〉東京：03-5428-3458 名古屋：052-774-0638
※2004年8月から東京の電話受付番号が変更になりました。
〈ユーザーサポート受付時間〉年中無休 24時間サポート
（＊ゲームの内容、裏技等に関するご質問にはお答えできませんので予めご承知下さい。）

© 2006 thinkArts
© 2006 SANDLOT
© 2006 D3 PUBLISHER

SLPS 20470